

el juego infantil

Y EL LUGAR DEL ADULTO EN ÉL

JOSETXU LINAZA


Universidad Autónoma de Madrid

jose Luis.linaza@uam.es

Jugar es una actividad fundamental para muchos organismos inmaduros y, en los seres humanos, se prolonga a lo largo de toda la vida. La diversidad de comportamientos que englobamos bajo la etiqueta de “juego” confunde a muchos y lleva a algunos a la conclusión de que no se trata de un fenómeno real sino de una etiqueta verbal, y que no es posible su estudio científico. Esta negación del juego responde a una concepción empirista, y anticuada, del propio conocimiento que, en el ámbito de la psicología, ha defendido el conductismo. Fuera de la torre de marfil del laboratorio, padres y educadores discreparían de semejante conclusión. Muchos de ellos, especialmente las madres, consideran el juego como una actividad muy importante en el desarrollo infantil. Pero otros, e incluso los mismos en contextos diferentes, aluden a potenciales “peligros” de los juegos. Hay al menos dos razones por las que éstos se convierten fácilmente en terreno de conflicto entre adultos y niños, y ambas se derivan de la contraposición que establecemos entre juego y trabajo, o entre lo lúdico y lo “serio”.

Una primera causa de conflictos del adulto con el juego infantil se refiere a las dificultades que encuentra aquél para sustraer al niño de la esfera de una actividad lúdica en la que se encuentre profundamente inmerso. Exactamente igual que el adulto que se encuentre absolutamente concentrado en la realización de una actividad interesante, el niño encuentra plenamente justificado que todo lo demás espere “un momento”, hasta que termine. El problema surge porque una de las características de los juegos, en sus muy diversas manifestaciones, es la repetición y, por tanto, la posibilidad de reiniciarse un nuevo ciclo, turno, partida, etcétera. Y así, el momento de espera del adulto se transforma en progresiva impaciencia y en quejas por el carácter “absorbente” que el juego ejerce sobre el niño.

Una segunda fuente de conflicto suele provenir de la utilización que del juego hacemos los adultos para “castigar” o “extinguir” comportamientos infantiles que no deseamos, o para “reforzar” conductas que queremos potenciar en ellos. Mucho antes de que los conductistas definieran la importancia que tienen las consecuencias de una conducta en el comportamiento ulterior de un organismo, los padres y los educadores habían descubierto ya la eficacia derivada del uso de refuerzos y castigos. La espontaneidad y la intensidad con la que los niños se sumergen en el juego

 Freud, Piaget, Vygotski, Bruner o Delval, han sostenido la importancia del juego en el desarrollo infantil. En los dos primeros años de vida el adulto es fundamental para proporcionar al niño el espacio y los objetos con los que poder jugar.

psicología del desarrollo ▾



El autor, a la izquierda, con Jerry Bruner.

es tal que, privarles de él o permitirles participar, incide poderosamente en sus conductas. Quizá por eso sea tan frecuente que padres y educadores utilicen como castigo “quedarse sin jugar”, ya sea sin un objeto o actividad determinada —“te quedas sin muñeca”, “sin balón”, por ejemplo—, o ya durante un determinado periodo de tiempo —un recreo, o una tarde—. La tolerancia del adulto por el juego infantil disminuye drásticamente en el momento en el que interpreta que la fruición con la que el niño se sumerge en el juego interfiere directamente con su capacidad para convertirse en más experto y más capaz en la esfera del mundo real.

Los temores de los adultos a que los niños jueguen demasiado aluden a que ese exceso les confíe al mundo de la fantasía y la fabulación, y les impida abordar los problemas “serios” de la vida, es decir, les convierta en adultos infantilizados. Sin embargo son varios e importantes los psicólogos que han sostenido la importancia del juego en el desarrollo infantil (Freud, Piaget, Vygotski, Bruner, Delval, Ortega, etcétera). En los dos primeros años de vida el papel del adulto es fundamental para proporcionar al niño espacio y objetos con los que poder jugar.

JUEGOS DE EJERCICIO Y JUEGOS DE INTERACCIÓN SOCIAL

Los primeros juegos van apareciendo con el progresivo control que el niño logra de su propio cuerpo: agarrar, chupar, golpear, etcétera. Son los llamados “juegos motores”, propios de los dos primeros años de vida, y en los que se ejercitan cada uno de los nuevos comportamientos adquiridos. Soltar y recuperar el chupete constituirá un juego típico de un niño de pocos meses, mientras que abrir y cerrar una puerta, cruzar la habitación con un andar aún inestable, o subir y bajar escaleras, serán juegos motores propios del final de este periodo.

Entre los primeros *objetos* por los que se interesa el bebé ocupa un lugar destacado la madre que, además, se comporta de modo muy diferente a como reaccionan los objetos físicos. Estos *juegos de interacción social* (dar palmas, identificar y nombrar los dedos de una mano, esconderse y reaparecer, etcétera) evolucionan de manera muy curiosa. En sus comienzos el niño los *sufre* pasivamente. Es el adulto quien le lleva las manos, le oculta, le hace reaparecer. En pocos meses el pequeño invertirá los papeles, tomando la iniciativa, y será él quien identifique y nombre los dedos del adulto, o quien pretenda sorprenderle con su reaparición súbita en un juego de *cu-cu-tras-tras*. El cambio de papel es posible porque el niño capta la estructura de la interacción en la que ambos jugadores desempeñan actividades complementarias.

Sólo los humanos construimos objetos que estimulan y facilitan esas primeras exploraciones del mundo físico: chupetes, sonajeros, móviles, etcétera. Las interacciones lúdicas, sin embargo, llenan una buena parte de las relaciones entre madre y cachorros en muchas especies de mamíferos. Pero, con objetos o con personas, estos juegos discurren en el *presente*, en lo que podríamos llamar el *aquí y ahora*.

Caminando juntos

¿Tenemos una idea clara de a qué juegan nuestros hijos? ¿Somos capaces de deducir un guión concreto cuando les vemos ensimismados con ese montón de muñequitos que sacan de una caja y extienden por el suelo?

Estos juegos, a menudo solitarios en las casas españolas de hoy, van acompañados a veces de relatos orales, de peripecias narradas en las que el niño hace hablar a sus personajes y representa, de forma simultánea, diversos papeles. No siempre hablan muy alto —y nosotros mantenemos la distancia para no interrumpir—, hay que poner el oído...

¿Qué nos dicen esos juegos y esas narraciones sobre las inquietudes de los niños, sobre su forma de ver el mundo, sobre la manera de resolver conflictos, imponer reglas o elegir una pieza de ropa para ponerse?

JUEGOS DE FICCIÓN

Con la aparición de los *juegos de ficción* se produce un cambio profundo en la actividad infantil. Objetos y gestos se transforman para simbolizar otros que no están presentes —una muñeca que representa una niña, un palo que hace de caballo, un dedo extendido se pretende pistola, etc—. Lo fundamental no son las acciones sobre los objetos, sino lo que éstos y aquéllas representan.

Buena parte de estos primeros juegos de ficción son individuales o, si se realizan en presencia de otros niños, equivalen a lo que se ha llamado juego *en paralelo*, en el que cada jugador desarrolla su propia ficción con esporádicas alusiones al compañero para informarle o pedirle que ratifique aspectos muy generales del mismo. A pesar de ello, este juego que Piaget denominó ego-



JUEGO DE LAS VISITAS MAPUCHE

En el *juego de Las Visitas Mapuche*, el adulto familiar, dirigente de la comunidad y madre de alguno de los participantes, ha podido observar, recoger, describir y analizar estos juegos. Se trata de niños chilenos pertenecientes al pueblo mapuche, cuya cultura y modo de vida les diferencia del resto de los ciudadanos chilenos. La pregunta que se hacía la autora es si en sus juegos de ficción aparecerían aspectos relevantes de los valores y las prácticas culturales mapuches. En el estudio se observaron los juegos realizados por niños y niñas mapuche entre 5 y 11 años de edad, en casas y escuelas mapuches, en el sur de Chile. En su análisis comparó los guiones que habían mostrado un número mayor de interacciones con los guiones más breves en interacciones. En todos los grupos el guión más largo fue el de *Las Visitas*. Por el contrario, los guiones más cortos mostraban una ruptura de la coordinación de los papeles en la ficción (hijos, padres, visitantes, etcétera). Sin embargo, nunca se produjo tal ruptura en un juego de *Las Visitas*. Estos guiones sobre prácticas adultas, culturalmente significativas, producían las interacciones con mayor número de participantes y con mayor distancia de edad entre ellos. En ocasiones se producían conflictos de intereses, descoordinaciones entre los papeles representados. Por ejemplo “niños” que rechazan los mandatos de los “padres”, que eran en realidad niños igual que ellos. Estas diferencias se resolvieron siempre manteniendo el guión compartido, es decir, negociando en el mismo plano de la ficción: “Tú eres el hijo y tienes que obedecerme”. Esta resistencia de los niños, que representan el papel de *hijos*, a obedecer las órdenes que emanan de otros niños que representan un rol de *adulto*, se resuelve por el peso que tiene en las mentes de los niños las prácticas sociales adultas.

Entre los elementos más sorprendentes, por su frecuencia y por el realismo con el que reproducen las actuaciones de los adultos, están el anuncio de la visita, el sacrificio de animales para agasajar con comida a quienes son recibidos en la *ruca* (casa), el desconcierto cuando los visitantes no son adecuadamente atendidos, o la profunda asimetría entre los roles de hijos o padres.

NILSA RAIN. (2011). *El juego de ficción Las Visitas Mapuche en el contexto socio-cultural*. Tesis de Diploma de Estudios Avanzados, Universidad Autónoma de Madrid.

céntrico, no siempre se caracteriza por la impermeabilidad a las acciones y sugerencias de los demás compañeros de juego. El análisis de las conversaciones infantiles mientras juegan muestra que, desde los tres años, los niños diferencian las actividades que son juego de las que no lo son y que, cuando la situación es ambigua, recurren al lenguaje para hacérsela explícita unos a otros (Garvey¹).

Esta simultánea representación de ficción y realidad es una condición del juego simbólico, pero no su objetivo. La meta de estos juegos, de todo juego, es la acción, actuar, no imitar. Algunos de estos juegos son una especie de resumen o versión simplificada de la realidad social, observada o experimentada, por los propios niños. Jugar a las casitas, a las tiendas, a los colegios, o a cualquier otro tema de la vida cotidiana de los adultos familiares, sólo exige de los jugadores una actualización de esos modelos, una especie de evocación en voz alta de los roles y las interacciones entre ellos, similares a las que se producen en las situaciones de la vida real.

Por el contrario, jugar a temas poco familiares o fantásticos, como *guerras medievales* o *espaciales*, supone establecer entre los jugadores un mundo de ficción compartido que tiene poco que ver con la experiencia directa de los propios jugadores. Estos juegos de ficción compartidos interesaron especialmente a Vygotsky y a sus discípulos y, en la década de los 80 se divulgó en Occidente su concepción del juego infantil, desarrollada

posteriormente por Elkonin² o Bruner³. Vygotski interpreta los juegos socio dramáticos como una forma de ensayar conductas del mundo adulto, atribuyendo a los objetos un significado *personal* y *cultural*. También Bruner destaca el papel del juego como mecanismo de transmisión cultural, apoyándose en los planteamientos de Piaget y Vygotski y situando al niño como un miembro activo más de la cultura en la que se desarrolla. Por otra parte, esta subcultura de los juegos infantiles ha interesado a estudiosos e investigadores que sentían la necesidad de recogerlos, junto con canciones, cuentos, etcétera, ante el miedo a su probable desaparición. Afortunadamente, los juegos infantiles siguen gozando de buena salud.

En algunos casos las madres no sólo sostienen y potencian el juego de sus hijos sino que los convierten en motivo explícito de su interés y su estudio. Dos ejemplos recientes ilustran la densidad y la belleza de estas producciones lúdicas en dos culturas diferentes y, ambas, bastante alejadas de la nuestra. En los recuadros pueden leer sobre el juego de *Las Visitas Mapuche* (en el sur de Chile) y sobre los juegos de ficción de Luly (una niña libia)⁴.

² ELKONIN, D. B. (1980). *Psicología del juego*. Madrid: Ed. Pablo del Río.

³ BRUNER, J. S., (1984). “Inmaturity: its nature and uses”. 1972. En J. Linaza (comp.), *Acción, pensamiento y lenguaje: Escritos de J. S. Bruner*. Madrid: Ed. Alianza.

⁴ Ambos se describen en LINAZA, J. L., y BRUNER, J. S. (2012). “La importancia del contexto cultural en el desarrollo del juego infantil”, en J. A. García Madruga, R. Kohen, C. del Barrio, I. Enesco y J. Linaza (eds.), *Construyendo mentes. Ensayos en homenaje a Juan Delval. Constructing Minds. Essays in honor of Juan Delval*, cap.13, Madrid: UNED.

¹ GARVEY, C. (1977). “Play”. En Bruner, J.; Cole, M., & Lloyd, B. (eds.), *El juego infantil*. Madrid: Ed. Morata. 1985.

JUEGOS DE FICCIÓN DE LULY

Los *juegos de ficción de Luly*, se refieren a una niña libia de 4 años, nacida y criada en Trípoli en el seno de una familia de 5 hermanos, y cuya madre ha realizado una observación longitudinal de la niña a lo largo de todo su tercer año de vida. De los muchos juegos observados destacan los de roles, que reflejan las prácticas de crianza, acontecimientos sociales y religiosos, actividades domésticas, etc.

“[...] la mayoría de los escenarios de los juegos de Luly son derivados de la realidad vivida por ella, además de algunas adiciones personales” (Ahmed, 2011, p. 152).

La niña entreteje sus experiencias reales con innumerables ficciones en las que elabora sus relaciones con los adultos familiares (padres, hermanos, tíos, primos, vecinos, etc.) y asimila y organiza su experiencia y conocimiento del mundo. La interpretación de cada juego es posible por el conocimiento implícito y explícito de quien observa y sostiene la actividad lúdica de la niña: su madre.

El juego de estos niños libios es relevante también porque muestra la importancia de las prácticas sociales de los adultos y su presencia en el contenido del juego de ficción.

MASAUDA AHMED. (2011). *El juego en el desarrollo psicológico de los niños libios*. Tesis doctoral en preparación, Universidad Autónoma de Madrid.

Ágora de profesores

1. Objetivo: seguir jugando

- En sus juegos, tanto en clase como en el recreo, las niñas y los niños ponen en práctica ideas imaginadas y dan rienda suelta a deseos a veces inconscientes.
- Representan personajes distintos, y coordinan entre ellos diferentes papeles, lo que da lugar a situaciones complejas.
- En esa interacción son inevitables los conflictos de intereses y, a renglón seguido, se ponen en marcha procedimientos para resolverlos.
- No importa el tiempo que le dediquen, siempre les parecerá poco. No importa qué problemas surjan o qué haya que hacer después, siempre hay una idea predominante: seguir jugando.
- ¿Conocemos esos guiones? ¿Sabemos a qué juegan los niños y las niñas de nuestra clase? ¿Tenemos acceso a lo que dicen mientras juegan? Es un capital que no podemos desaprovechar.

2. El juego es un asunto serio..., y absorbente

- No es fácil sacar a un niño del juego cuando está metido en él hasta las cejas. Tampoco importa lo que nosotros tengamos previsto hacer a continuación, el juego es absorbente..., a veces mucho más allá de nuestra paciencia.
- ¿Cuántas veces nos gustaría que el niño tuviera esa “concentración” en las tareas que nosotros le proponemos?
- Propuesta: a veces es posible acortar el camino entre el juego y el trabajo, entre lo lúdico y lo serio. Si llegamos a no verlos como opuestos, ahí tenemos un espacio para conciliar intereses y obtener energía y dedicación a raudales.



Como conclusión cabe señalar que la receptividad de los niños a lo que sucede en la sociedad de los adultos se corrobora con estas manifestaciones recientes en los juegos de niños mapuches y libios. En el primer caso los conflictos sociales por las reivindicaciones de sus territorios ancestrales, y la consiguiente represión por parte de las fuerzas policiales, los carabineros, ha dado lugar a la aparición de *juegos de Mapuches contra Carabineros*. Pero la conciencia de la fragilidad de los mapuches, frente a las cargas y detenciones de los carabineros, ha provocado que la mayoría de los niños mapuches *no quieran jugar a ser mapuches*, sino carabineros.

En el caso más reciente de la guerra civil en Libia, los niños juegan a los *soldados de Gadafi* frente a los *rebel-des*. De nuevo el juego infantil les lleva a expresar los conflictos que se dirimen en la sociedad adulta. ■